Второстепенные ходы

Ходы бартера

*По умолчанию персонажи имеют доступ к **ходам бартера**, но МЦ может решить их ограничить.*

Когда ты ***даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями***, считается будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты ***идёшь на шумный рынок поселения***, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй ⚂⚄+умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:
- *это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал;*
- *это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня;*
- *чёрт, было, но я только что продал его парню по имени Рольфбол, может, возьмёшь у него?*
- *извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?*

Когда ты ***сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело,*** учти потраченный ⚂⚄+бартер (макс. +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале, ты это получаешь, но на очень поганых условиях.

Погружение

*По умолчанию ни у кого нет доступа к **погружению**, но его могут дать последователи гуру или мастерская технаря.*

Когда ты ***погружаешься в мировой вихрь*** с помощью своих последователей или в своей мастерской, действуй ⚂⚄+странно. При успехе можешь выбрать 1:
- *Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.*
- *Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.*
- *Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.*
- *Внести информацию в мировой вихрь.*
- *Открыть окно в мировой вихрь.*

По умолчанию эффект будет длиться до тех пор, пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет нестабилен. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:
- *Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.*
- *Он глубоко проникнет в мировой вихрь.*
- *Он широко затронет мировой вихрь.*
- *Он стабилен и ограничен, без утечек.*

При провале что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.

Представляет:

ХОДЫ

В эпоху постапокалипсиса, друг мой, ты — это то, что ты *делаешь*.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные ходы в битве

*По умолчанию, **дополнительные ходы битвы** и **счётчик битвы** не используются. МЦ может решить ввести их в игру.*

Счётчик битвы

Случайный огонь означает урон 0 или 1 (рикошеты, пули ослаблены укрытием, пули выпущены издалека, почти без шансов попасть; это от 12:00 до 9:00). **Концентрированный огонь** означает, что враги наносят свой обычный урон, зависящий от их оружия и их количества, как обычно (это от 9:00 до 12:00).

Когда ты ***прикрываешь кого-то огнём***, делай это ⚂⚄+круто. На 10+ ты не даёшь им попасть под концентрированный огонь даже после 9:00. На 7–9 их позиция или образ действия непригодны для обороны, и они действуют соответственно. При провале они попадают под концентрированный огонь прямо сейчас. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты ***удерживаешь плохо обороняемую позицию*** или ***образ действия***, делай это ⚂⚄+жёстко. На 10+ ты можешь продолжать и на 3 сегмента попадаешь только под случайный огонь, даже после 9:00. На 7–9 ты можешь продолжать и на один тик попадаешь только под случайный огонь. Так или иначе, ты можешь бросить это дело прежде, чем кончится время, чтобы избежать концентрированного огня. При провале бросай всё сейчас или попади под концентрированный огонь. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты ***послал всё нахер*** и залёг, делай это ⚂⚄+умно. При успехе ты в относительно безопасном месте до конца битвы. На 10+ ты не попадаешь под огонь. На 7–9 ты попадаешь только под случайный огонь. При провале тебе надо срочно менять позицию или попасть под концентрированный огонь.

Когда ты ***доводишь до конца*** чужой ход, учти ⚂⚄+историю. Если это один из персонажей МЦ, действуй ⚂⚄+умно. На 10+ Мастер выбирает для тебя что-то из следующего, что подходит:
- *ты наносишь +1 урон;*
- *ты доминируешь над чьей-то позицией;*
- *ты делаешь неудобные для обороны позицию или образ действия безопасными;*
- *ты полностью избегаешь огня;*
- *ты создаёшь возможность и полностью её используешь.*

На 7–9 ты создаёшь возможность, но ты пока не ухватился за неё или не использовал. МЦ скажет что именно. При промахе МЦ выбирает что-то из вышеперечисленного для соответствующего своего персонажа.



Базовые ходы

Действовать под огнём

Когда ты ***действуешь под огнём*** или залёг, чтобы переждать огонь, действуй ⚁⚄+круто. На 10+ ты это делаешь. На 7–9 ты содрогаешься, колеблешься или медлишь: МЦ может предложить тебе худший исход, тяжёлую цену или отвратный выбор.

Угрожать насилием

Когда ты ***угрожаешь кому-то насилием***, действуй ⚁⚄+жёстко. На 10+ ему придётся выбрать: противостоять тебе и огрести или прогнуться и сделать то, что ты хочешь. На 7–9 он может вместо этого выбрать 1:

- *убраться к чертям с твоего пути;*
- *надёжно укрыться;*
- *дать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь;*
- *спокойно отступить, держа руки на виду;*
- *сказать тебе то, что ты хочешь знать (или хочешь услышать).*

Взять силой

Когда ты ***пытаешься взять что-то силой*** или укрепить свою власть над этим, действуй ⚁⚄+жёстко. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 2:

- *ты ясно и чётко этим завладел;*
- *ты получил мало урона;*
- *ты нанёс ужасающий урон;*
- *ты впечатлил, привёл в смятение или напугал врага.*

Соблазнить или манипулировать

Когда ты ***пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им***, скажи ему, что ты хочешь, и сделай это ⚁⚄+пылко. В случае персонажа МЦ: при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал, и делает, если ты обещаешь. На 10+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет. На 7–9 сначала им нужны чёткие гарантии прямо сейчас. В случае персонажей игроков: на 10+ и то и другое: На 7–9 выбери 1:

- *если он это делает, он отмечает опыт;*
- *если он отказывается — это действие под огнём.*

Что делать потом — решать ему.

Базовые ходы

Оценить ситуацию

Когда ты ***оцениваешь напряжённую ситуацию***, действуй ⚁⚄+умно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. Когда ты действуешь в соответствие с его ответами, получи +1. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:

- *каков для меня наилучший путь к отступлению/способ войти/способ обойти?*
- *какой враг для меня наиболее уязвим?*
- *какой враг представляет наибольшую угрозу?*
- *чего мне следует опасаться?*
- *каково истинное положение моего врага?*
- *кто здесь всё контролирует?*

Оценить человека

Когда ты ***оцениваешь человека*** во время напряжённого общения, действуй ⚁⚄+умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Общаясь с ним, трать запас 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- *говорит ли твой персонаж правду?*
- *что твой персонаж на самом деле чувствует?*
- *что твой персонаж намерен сделать?*
- *что твой персонаж хочет, чтобы я сделал?*
- *как я могу заставить твоего персонажа ____?*

Открыть свой разум

Когда ты ***открываешь свой разум мировому вихрю***, действуй ⚁⚄+странно. При успехе МЦ скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации и может задать пару вопросов; ответь на них. На 10+ МЦ опишет всё подробно. На 7–9 МЦ опишет определённые впечатления. Если ты уже знаешь всё, что можно знать, МЦ так тебе и скажет.

Помочь или помешать

Когда ты ***помогаешь*** или ***мешаешь*** кому-то, кто делает бросок, учти ⚁⚄+историю. При успехе, он получает +1 (помощь) или –2 (помеха). На 7–9, ты также подставляешь себя под огонь, опасность, воздаяние или платишь цену.

Конец встречи

В конце каждой встречи выбери персонажа, который теперь знает тебя лучше, чем раньше. Если таких больше одного, выбери на своё усмотрение. Скажи этому игроку прибавить +1 к его истории с тобой в его буклете. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 (а значит — отмечает опыт).

Второстепенные ходы

Ходы урона и лечения

*По умолчанию **ходы урона и лечения** используются в игре. МЦ может решить пропускать их, когда считает нужным.*

Этот ход необычен тем, что успех — это плохо для игрока, а провал — хорошо.

Когда ты ***получаешь урон***, учти полученный ⚁⚄+урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- *Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.*
- *Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.*

Выбери 2 из списка на 7–9, ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать 1:

- *Ты теряешь равновесие.*
- *Ты отпускаешь то, что держал.*
- *Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.*
- *Ты не замечаешь чего-то важного.*

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1урон.

Когда ты ***наносишь урон другому персонажу игрока***, он получает +1 истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты ***лечишь урон другого персонажа***, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который вылечишь. Если это доводит твой показатель до история +4, сбрось его до история +1 как обычно и отметь опыт.

Когда ты причиняешь кому-то боль, он лучше тебя узнаёт. Когда ты кого-то лечишь, ты лучше его узнаёшь.

Озарение

*По умолчанию ни у кого нет доступа к **озарению**, но его могут дать последователи гуру.*

Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках ***озарения***, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь такой линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.

Второстепенные ходы

Ходы бартера

*По умолчанию персонажи имеют доступ к **ходам бартера**, но МЦ может решить их ограничить.*

Когда ты ***даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями***, считается будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты ***идёшь на шумный рынок поселения***, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй ⚁⚄+умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- *это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал;*
- *это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня;*
- *чёрт, было, но я только что продал его парню по имени Рольфбол, может, возьмёшь у него?*
- *извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?*

Когда ты ***сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело,*** учти потраченный ⚁⚄+бартер (макс. +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале, ты это получаешь, но на очень поганых условиях.

Погружение

*По умолчанию ни у кого нет доступа к **погружению**, но его могут дать последователи гуру или мастерская технаря.*

Когда ты ***погружаешься в мировой вихрь*** с помощью своих последователей или в своей мастерской, действуй ⚁⚄+странно. При успехе можешь выбрать 1:

- *Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.*
- *Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.*
- *Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.*
- *Внести информацию в мировой вихрь.*
- *Открыть окно в мировой вихрь.*

По умолчанию эффект будет длиться до тех пор, пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет нестабилен. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- *Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.*
- *Он глубоко проникнет в мировой вихрь.*
- *Он широко затронет мировой вихрь.*
- *Он стабилен и ограничен, без утечек.*

При провале что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.

Представляет:

ХОДЫ

В эпоху постапокалипсиса, друг мой, ты — это то, что ты *делаешь*.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные ходы в битве

*По умолчанию, **дополнительные ходы битвы** и **счётчик битвы** не используются. МЦ может решить ввести их в игру.*

Счётчик битвы

Случайный огонь означает урон 0 или 1 (рикошеты, пули ослаблены укрытием, пули выпущены издалека, почти без шансов попасть; это от 12:00 до 9:00). **Концентрированный огонь** означает, что враги наносят свой обычный урон, зависящий от их оружия и их количества, как обычно (это от 9:00 до 12:00).

Когда ты ***прикрываешь кого-то огнём***, делай это ⚁⚄+круто. На 10+ ты не даёшь им попасть под концентрированный огонь даже после 9:00. На 7–9 их позиция или образ действия непригодны для обороны, и они действуют соответственно. При провале они попадают под концентрированный огонь прямо сейчас. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты ***удерживаешь плохо обороняемую позицию*** или ***образ действия***, делай это ⚁⚄+жёстко. На 10+ ты можешь продолжать и на 3 сегмента попадаешь только под случайный огонь, даже после 9:00. На 7–9 ты можешь продолжать и на один тик попадаешь только под случайный огонь. Так или иначе, ты можешь бросить это дело прежде, чем кончится время, чтобы избежать концентрированного огня. При провале бросай всё сейчас или попади под концентрированный огонь. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты ***послал всё нахер*** и залёг, делай это ⚁⚄+умно. При успехе ты в относительно безопасном месте до конца битвы. На 10+ ты не попадаешь под огонь. На 7–9 ты попадаешь только под случайный огонь. При провале тебе надо срочно менять позицию или попасть под концентрированный огонь.

Когда ты ***доводишь до конца*** чужой ход, учти ⚁⚄+историю. Если это один из персонажей МЦ, действуй ⚁⚄+умно. На 10+ Мастер выбирает для тебя что-то из следующего, что подходит:

- *ты наносишь +1 урон;*
- *ты доминируешь над чьей-то позицией;*
- *ты делаешь неудобные для обороны позицию или образ действия безопасными;*
- *ты полностью избегаешь огня;*
- *ты создаёшь возможность и полностью её используешь.*

На 7–9 ты создаёшь возможность, но ты пока не ухватился за неё или не использовал. МЦ скажет что именно. При промахе МЦ выбирает что-то из вышеперечисленного для соответствующего своего персонажа.



Базовые ходы

Действовать под огнём

Когда ты ***действуешь под огнём*** или залёг, чтобы переждать огонь, действуй ⚁⚄+круто. На 10+ ты это делаешь. На 7–9 ты содрогаешься, колеблешься или медлишь: МЦ может предложить тебе худший исход, тяжёлую цену или отвратный выбор.

Угрожать насилием

Когда ты ***угрожаешь кому-то насилием***, действуй ⚁⚄+жёстко. На 10+ ему придётся выбрать: противостоять тебе и огрести или прогнуться и сделать то, что ты хочешь. На 7–9 он может вместо этого выбрать 1:

- *убраться к чертям с твоего пути;*
- *надёжно укрыться;*
- *дать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь;*
- *спокойно отступить, держа руки на виду;*
- *сказать тебе то, что ты хочешь знать (или хочешь услышать).*

Взять силой

Когда ты ***пытаешься взять что-то силой*** или укрепить свою власть над этим, действуй ⚁⚄+жёстко. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 2:

- *ты ясно и чётко этим завладел;*
- *ты получил мало урона;*
- *ты нанёс ужасающий урон;*
- *ты впечатлил, привёл в смятение или напугал врага.*

Соблазнить или манипулировать

Когда ты ***пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им***, скажи ему, что ты хочешь, и сделай это ⚁⚄+пылко. В случае персонажа МЦ: при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал, и делает, если ты обещаешь. На 10+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет. На 7–9 сначала им нужны чёткие гарантии прямо сейчас. В случае персонажей игроков: на 10+ и то и другое: На 7–9 выбери 1:

- *если он это делает, он отмечает опыт;*
- *если он отказывается — это действие под огнём.*

Что делать потом — решать ему.

Базовые ходы

Оценить ситуацию

Когда ты ***оцениваешь напряжённую ситуацию***, действуй ⚁⚄+умно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. Когда ты действуешь в соответствие с его ответами, получи +1. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:

- *каков для меня наилучший путь к отступлению/способ войти/способ обойти?*
- *какой враг для меня наиболее уязвим?*
- *какой враг представляет наибольшую угрозу?*
- *чего мне следует опасаться?*
- *каково истинное положение моего врага?*
- *кто здесь всё контролирует?*

Оценить человека

Когда ты ***оцениваешь человека*** во время напряжённого общения, действуй ⚁⚄+умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Общаясь с ним, трать запас 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- *говорит ли твой персонаж правду?*
- *что твой персонаж на самом деле чувствует?*
- *что твой персонаж намерен сделать?*
- *что твой персонаж хочет, чтобы я сделал?*
- *как я могу заставить твоего персонажа ____?*

Открыть свой разум

Когда ты ***открываешь свой разум мировому вихрю***, действуй ⚁⚄+странно. При успехе МЦ скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации и может задать пару вопросов; ответь на них. На 10+ МЦ опишет всё подробно. На 7–9 МЦ опишет определённые впечатления. Если ты уже знаешь всё, что можно знать, МЦ так тебе и скажет.

Помочь или помешать

Когда ты ***помогаешь*** или ***мешаешь*** кому-то, кто делает бросок, учти ⚁⚄+историю. При успехе, он получает +1 (помощь) или –2 (помеха). На 7–9, ты также подставляешь себя под огонь, опасность, воздаяние или платишь цену.

Конец встречи

В конце каждой встречи выбери персонажа, который теперь знает тебя лучше, чем раньше. Если таких больше одного, выбери на своё усмотрение. Скажи этому игроку прибавить +1 к его истории с тобой в его буклете. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 (а значит — отмечает опыт).

Второстепенные ходы

Ходы урона и лечения

*По умолчанию **ходы урона и лечения** используются в игре. МЦ может решить пропускать их, когда считает нужным.*

Этот ход необычен тем, что успех — это плохо для игрока, а провал — хорошо.

Когда ты ***получаешь урон***, учти полученный ⚁⚄+урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- *Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.*
- *Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.*

Выбери 2 из списка на 7–9, ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать 1:

- *Ты теряешь равновесие.*
- *Ты отпускаешь то, что держал.*
- *Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.*
- *Ты не замечаешь чего-то важного.*

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1урон.

Когда ты ***наносишь урон другому персонажу игрока***, он получает +1 истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты ***лечишь урон другого персонажа***, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который вылечишь. Если это доводит твой показатель до история +4, сбрось его до история +1 как обычно и отметь опыт.

Когда ты причиняешь кому-то боль, он лучше тебя узнаёт. Когда ты кого-то лечишь, ты лучше его узнаёшь.

Озарение

*По умолчанию ни у кого нет доступа к **озарению**, но его могут дать последователи гуру.*

Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках ***озарения***, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь такой линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.